

Scrum master kurzus

3. alkalom

A kurzus moduljai

TO DO

IN PROGRESS

DONE

Agilis keretrendszerek

Agilis alapok

Agilis termékfejlesztés
elmélete

Scrum – a legelterjedtebb
agilis keretrendszer

Scrum elemei

A Scrum Master szerep
bővebben

Agilis működést támogató
eszközök

Mitől lesz valaki jó Scrum
Master?



The Agile Landscape v10

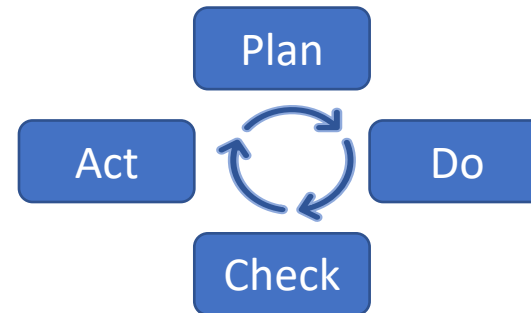
Developed by Christopher Webb



Lean

- Szervezési, irányítási módszer – termék, szolgáltatás minél gazdaságosabb előállítása
- Fókuszban a „vevő”!
- Filozófiájának alapja : Toyota Motor Corporation (TPS – Toyota Production System, vagy Thinking People System)
- Lean filozófia alapelvei:
 - Az ember tisztelete
 - Veszteségek megszüntetés (vagy legalább minimalizálása)

改善



Lean

5 lépés lean rendszer kialakításához

- Meg kell határozni, mi a vevő számára a hozzáadott érték (value)
- Ki kell alakítani azt a folyamatot, amely a vevő számára az értéket előállítja (value stream)
- Ezt a folyamatot úgy kell üzemeltetni, hogy az anyagok, alkatrészek, információk akadálytalanul áramolhassanak (flow)
- Az így kialakított folyamatokkal csak azt, akkor és olyan mennyiségben kell előállítani, ahogy, amikor és amilyen mennyiségben a folyamat ügyfele igényli (pull)
- Az így felépített rendszert folyamatosan fejleszteni, tökéletesíteni kell (kaizen/perfection)

Lean

Veszteségtípusok

- MURI - túlterhelés
- MURA - kiegyensúlyozatlanság
- MUDA
 - 8(+1) veszteségtípus
 - Túltermelés
 - Készletezés
 - Várakozás
 - Felesleges mozgás
 - Nem ergonomikus munkavégzés
 - Felesleges tevékenység
 - Rossz kommunikáció
 - Hibás termék, utómunka
 - Kihasználatlan emberi kreativitás

Kanban

- Fókuszban a FOLYAMAT
- Pull-rendszer
- Lean módszer, csoportok munkájának menedzselésére/fejlesztésére
- 1947 (Japán, Toyota) – Taiichi Ohno
- Kanban táblák, minimum 3 fázis:
 - ToDo
 - InProgress
 - Done



Scrum

- Keretrendszer !
- 1990-es években Jeff Sutherland és Ken Schwaber dolgozták ki
- 2020 novemberében adták ki a legújabb leírását (Scrum Guide - <https://scrumguides.org/>)
- Fókuszban a CSAPAT
- Amiket leír („Rules of the game”):
 - Pillérek (*3 pillars of Empiricism*)
 - Értékek (*5 values of Scrum*)
 - Események (*Events*)
 - Szerepkörök (*Roles*)
 - Építőelemek (*Artifacts*)



Skálázott rendszerek

- Egy „terméken” több csapat/nagyobb szervezet dolgozik
- Minden csapat önállóan is képes előállítani termékrészletet
- Nagyvállalati környezetben, nagy komplexitású termékeknél/érték-folyamoknál (value stream) használható
- Szervezeti átalakítás (vagy legalább újragondolás) elengedhetetlen



A kurzus moduljai

TO DO

IN PROGRESS

DONE

Scrum – a legelterjedtebb
agilis keretrendszer

Agilis alapok

Agilis termékfejlesztés
elmélete

Agilis keretrendszerek

Scrum elemei

A Scrum Master szerep
bővebben

Agilis működést támogató
eszközök

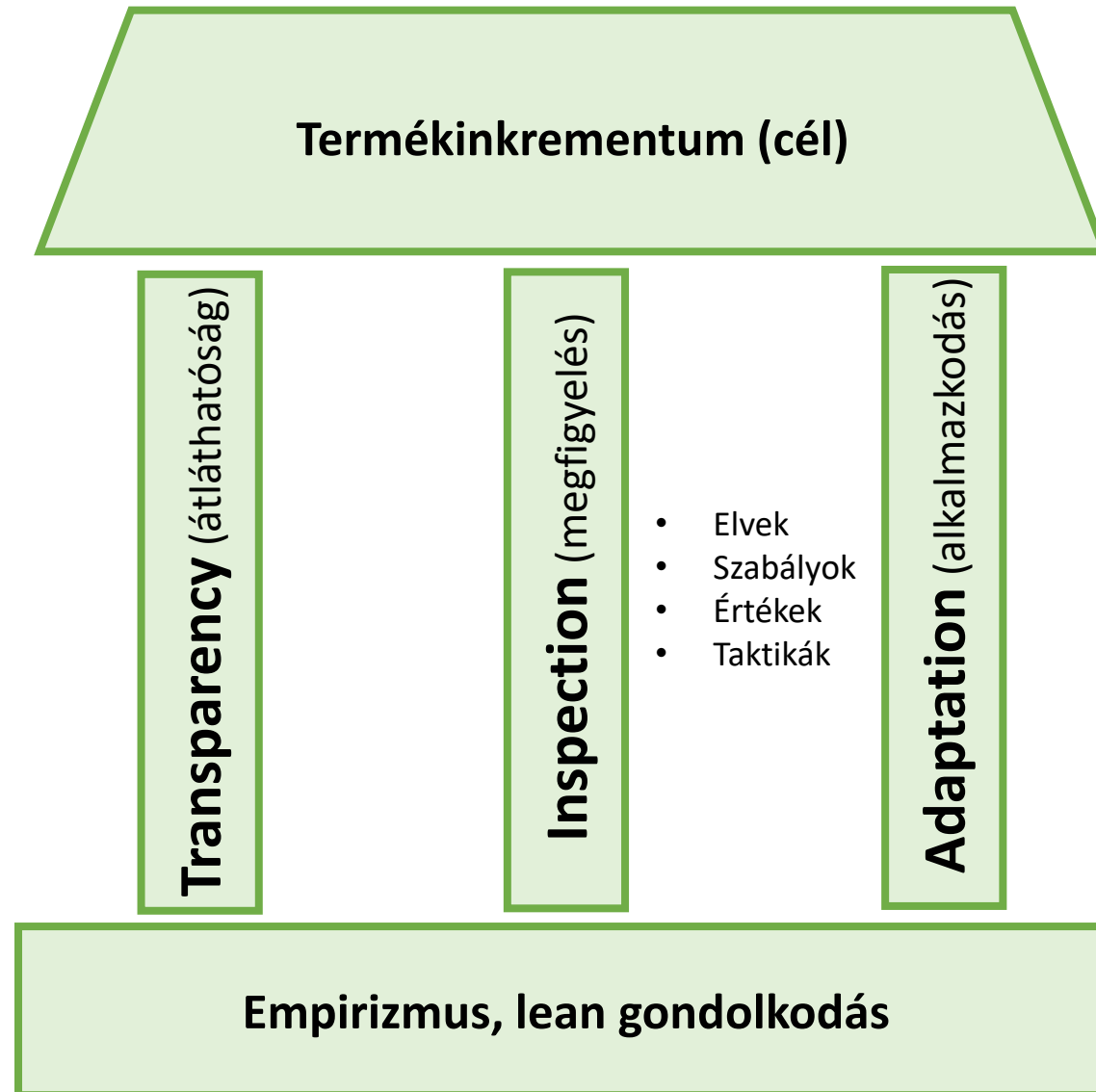
Mitől lesz valaki jó Scrum
Master?



A Scrum története

- 1986 - Takeuchi Hirotaka és Ikuozsiri Nonaka leírnak egy módszert, ami nagyban felgyorsítja és rugalmasabbá teszi új termékek fejlesztését
- Hagyományos módszer – váltófutás → új módszer – rugby/futball
- 1991-ben hivatkozik rá először Scrum-ként DeGrace és Stahl
- 1995-ban Austin OOPSLA'95 – itt mutatta be Ken Schwaber és Jeff Sutherland
- 2001-ben Ken Schwaber és Mike Beedle könyve: *Agile Software Development with SCRUM*

A Scrum pillérei



Scrum értékek

- Fókusz
- Nyitottság
- Tisztelet
- Elkötelezettség
- Bátorság

